

Spielanleitung [S. 1]

Seit Wochen habt ihr euch auf diesen Tag gefreut. Doch euer gemeinsamer Wanderausflug in die Berge wird zum Alptraum: Als ein gewaltiges Gewitter aufzieht, sucht ihr Schutz in einer scheinbar unbewohnten Hütte. Sehr schnell wird euch aber klar, dass ihr in der Falle und mitten in einem rätselhaften Kriminalfall steckt!

Könnt ihr entkommen und das Geheimnis der Hütte in den Bergen lüften? Euer Spielleiter führt euch Schritt für Schritt durch ein spannendes Krimiabenteuer, in dem ihr Räume erkunden, Rätsel lösen und Entscheidungen treffen müsst!

SPIELMATERIAL

- 1 Spielleiterheft
- 78 Spielkarten (in zwei Stapeln, durchnummeriert von 01 bis 78)

DAS BESONDERE DIESES SPIELS

Dieser Escape-Krimi zeichnet sich durch zwei Besonderheiten aus:

1. Er wird mit einem Spielleiter gespielt. Das hat zwei Vorteile: Zum einen sind ganz neue Rätsel möglich, zum anderen kann das Spiel auch online gespielt werden. Es ist sogar möglich, den Spielleiter von Rätsel zu Rätsel zu wechseln, so dass im Verlaufe des Spiels alle die Gelegenheit bekommen, Rätsel zu lösen.
2. Viele der Rätsel sind so gestaltet, dass die Informationen unter den Spielern gleichmäßig verteilt sind. Für die Lösung dieser Rätsel ist die Zusammenarbeit aller Spieler zwingend erforderlich.

SPIELVORBEREITUNG

Das **Spielleiterheft** und die **beiden Spielkartenstapel** (mit der Kartennummer nach oben zeigend!) werden bereit gelegt. Ebenso ein **Stift** und eine **Stoppuhr**.

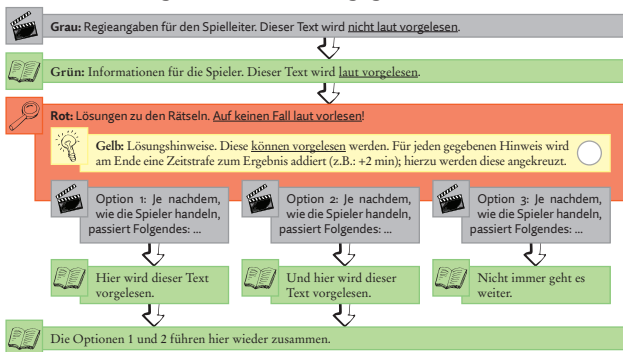
Es wird empfohlen, dieses Spiel gemeinsam an einem **Tisch** zu spielen. Soll das Spiel aber **online** gespielt werden, muss darüber hinaus mit allen Spielern ein passender Dienst vereinbart werden. Besonders eignet sich eine Gruppenkommunikationslösung mit der Möglichkeit, den Mitspielern Hinweise als Bild sowohl in der ganzen Gruppe als auch einzeln zuschicken zu können (z.B.: Skype, MS Teams oder Zoom + Whatsapp/Signal/Threema).

SPIELABLAUF

Die Spieler ernennen einen **Spielleiter**. Der Spielleiter erzählt die Kriminalgeschichte und leitet die anderen Spieler durch die Rätsel. Er kennt die Lösung des jeweils aktuellen Rätsels und darf entscheiden, ob er den Spielern Hinweise gibt oder nicht. Falls gewünscht, **kann der Spielleiter pro Rätsel wechseln**. Dann muss natürlich darauf geachtet werden, dass der jeweilige Spielleiter immer nur die Lösung des aktuellen Rätsels (also seines Rätsels) kennt.

Spielanleitung (S.2)

Jedes **Rätsel** hat eine **Schritt-für-Schritt Lösung**. Die einzelnen Schritte sind im Spielleiterheft in unterschiedlich **farbigen Kästen** dargestellt. Die Farbe gibt an, ob die Informationen für alle Spieler (grün) oder nur für den Spielleiter (grau und rot) sind. Grüne Kästen werden vom Spielleiter laut vorgelesen, graue und rote liest er sich im Stillen durch. Der Spielleiter kann als Hilfestellung den Ratenden Hinweise geben (gelb); dafür werden aber Strafminuten am Ende zur benötigten Spielzeit hinzugerechnet. Hierzu wird der entsprechende Hinweis einfach angekreuzt, wenn er gegeben wurde.



Der Spielleiter kann die Rätsel Schritt für Schritt durchgehen („on-the-fly“); es ist nicht notwendig, dass er sich dazu die Rätsel im Voraus im Detail anschaut. Im Verlaufe der Rätsel werden **Spielkarten** in die Mitte gelegt und/oder an die Spieler verteilt. Der Spielleiter sollte sich alle Karten kurz anschauen, bevor er sie weitergibt, damit er besser versteht, über welche Informationen die Spieler verfügen.

Der Spielleiter beginnt das Spiel, in dem er die **Einführung im Spielleiterheft vorliest**. Darin werden nochmals alle Regeln erläutert, so dass den Spielern ansonsten nichts mehr erklärt werden muss. Viel Spaß!

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn die Spieler den Ausgang der Hütte erreicht haben. Die bis dahin verstrichene Zeit + Strafminuten ergeben die **Endwertung**:

- 90 – 100 Min. = Herausragende Leistung, ihr könnt stolz auf euch sein!
- 100 – 110 Min. = Sehr gute Leistung!
- 110 – 120 Min. = Gute Leistung!
- 120 – 130 Min. = Gut, aber ihr könnt noch ein wenig mehr erreichen!
- 130 – 140 Min. = Beim nächsten Mal wird's besser!
- > 150 Min. = Nicht aufgeben!

© 2022 – Gmeiner-Verlag GmbH, Im Ehnried 5, 88605 Meßkirch. Autor: Dr. Steffen Hacker. Der Gmeiner-Verlag und der Autor danken allen Testspielern, die zur Realisierung dieses Spiels beigetragen haben, insbesondere Christoph Kalkbrenner, Bianca Bacher und Sonja Liebsch.